

**PENERAPAN *JUMP CUT* UNTUK MEMBANGUN
KETEGANGAN DALAM *EDITING FILM ACTION*
“MENCARI SULAIMAN”**

**SKRIPSI PENCIPTAAN SENI
untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana Strata 1
Program Studi Televisi dan Film**



Disusun oleh
Devika Widyaningrum
NIM : 1110537032

**PROGRAM STUDI TELEVISI DAN FILM
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2017

**PENERAPAN *JUMP CUT* UNTUK MEMBANGUN
KETEGANGAN DALAM *EDITING FILM ACTION*
“MENCARI SULAIMAN”**

**SKRIPSI PENCIPTAAN SENI
untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana Strata 1
Program Studi Televisi dan Film**



Disusun oleh
Devika Widyaningrum
NIM : 1110537032

**PROGRAM STUDI TELEVISI DAN FILM
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2017

LEMBAR PENGESAHAN

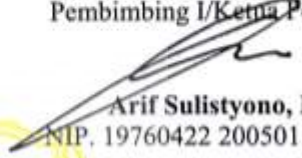
Tugas Akhir Skripsi Penciptaan Seni yang berjudul :

PENERAPAN *JUMP CUT* UNTUK MEMBANGUN KETEGANGAN DALAM *EDITING FILM ACTION* “MENCARI SULAIMAN”


yang disusun oleh
Devika Widyaningrum
NIM 1110537032

Telah diuji dan dinyatakan lulus oleh Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program
Studi S1 Televisi dan Film FSMR ISI Yogyakarta, yang diselenggarakan pada
tanggal....**10 JUL 2017**.....


Pembimbing I/Ketua Penguji


Arif Sulistyono, M.Sn.
NIP. 19760422 200501 1 002

Pembimbing II/Anggota Penguji


Lilik Kustanto, S.Sn., M.A.
NIP. 19740313 200012 1 001

Cognate/Penguji Ahli


Gregorius Arya Dhipayana, M.Sn.
NIP. 19820821 201012 1 003

Ketua Program Studi


Agnes Widyasmoro, S.Sn., M.A.
NIP. 19780506 200501 2 001


Mengetahui
Dekan,
Fakultas Seni Media Rekam

Marsudi, S.Kar., M.Hum.
NIP 19610710 198703 1 002

**LEMBAR PERNYATAAN
KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : DEVIKA WIDYANINGRUM

NIM : 1110537032

Judul Skripsi : PENERAPAN *JUMP CUT* UNTUK MEMBANGUN
KETEGANGAN DALAM *EDITING FILM ACTION*
"MENCARI SULAIMAN"

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Skripsi Penciptaan Seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat karya atau tulisan yang pernah ditulis atau diproduksi oleh pihak lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah atau karya dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.

Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi apapun apabila di kemudian hari diketahui tidak benar.

Dibuat di : Yogyakarta
Pada tanggal : 17 Juli 2017
Yang Menyatakan,


Devika Widyaningrum
1110537032

**LEMBAR PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Devika Widyaningrum

NIM : 1110537032

Demi kemajuan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty-Free Rights*) atas karya ilmiah saya berjudul *PENERAPAN JUMP CUT UNTUK MEMBANGUN KETEGANGAN DALAM EDITING FILM ACTION "MENCARI SULAIMAN"* untuk disimpan dan dipublikasikan oleh Institut Seni Indonesia Yogyakarta bagi kemajuan dan keperluan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta.

Saya bersedia menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak Institut Seni Indonesia Yogyakarta terhadap segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

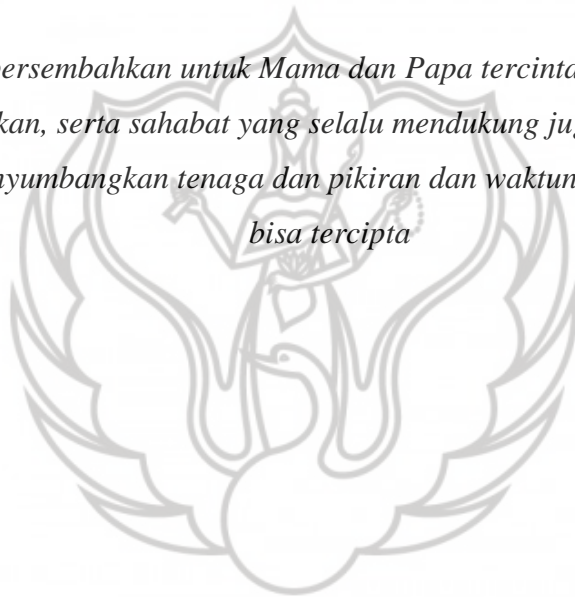
Dibuat di : Yogyakarta
Pada tanggal : 17 Juli 2017
Yang Menyatakan,

Devika Widyaningrum
1110537032



HALAMAN PERSEMBAHAN

Karya ini dipersembahkan untuk Mama dan Papa tercinta dan keluarga yang selalu mendoakan, serta sahabat yang selalu mendukung juga teman-teman yang sudah mau menyumbangkan tenaga dan pikiran dan waktunya sehingga karya ini bisa tercipta



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT karena berkat rahmat, hidayah dan karunia-Nya penulis berhasil menyelesaikan laporan skripsi karya seni ini dengan judul **Penerapan *Jump Cut* Untuk Membangun Ketegangan Dalam *Editing Film Action* “Mencari Sulaiman”**. Laporan skripsi karya seni ini diajukan untuk memenuhi syarat dalam menempuh ujian gelar sarjana S-1, Jurusan Film dan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Penulis menyadari bahwa penyusunan laporan skripsi karya seni ini masih banyak terdapat kekurangan dan masih jauh dari kesempurnaan, hal ini dikarenakan keterbatasan kemampuan yang penulis miliki.

Selama menciptakan karya seni dan penyusunan laporan skripsi karya ini penulis mendapat banyak bantuan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang turut membantu, khususnya :

1. Allah SWT yang memberikan kesehatan serta kejernihan pikiran dan hati dalam melaksanakan Tugas Akhir ini
2. Mama dan Papa tercinta yang selalu memberikan kasih sayang, doa serta dorongan moril maupun materil yang tak terhingga.
3. Kakak dan adikku tercinta: Damaria Widasari dan Dimasta Wardhana
4. Marsudi, S.Kar., M.Hum. selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam
5. Agnes Widyasmoro, S.Sn., M.A. selaku Ketua Jurusan Film dan Televisi
6. Gregorius Arya Dhipayana, M.Sn. selaku dosen pembimbing I
7. Lilik Kustanto, S.Sn., M.A. selaku dosen pembimbing II
8. Arif Sulistiyono, M.Sn. selaku dosen pembimbing proposal
9. Drs. Arif Eko Suprihono M. Hum. selaku dosen wali

10. Seluruh pengajar dan karyawan Jurusan Film dan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
11. Teman-teman televisi, terutama angkatan 2011 dan semua yang membantu dalam produksi film “Mencari Sulaiman”.

Atas segala kekurangan dan ketidaksempurnaan, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun kearah perbaikan dan penyempurnaan laporan skripsi karya seni ini. Akhir kata penulis berharap semoga laporan skripsi karya seni ini dapat bermanfaat bagi semua pihak khususnya dalam hal *editing* sebuah film.



Yogyakarta, 17 Juli 2017

Penulis

Devika Widyaningrum

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
<u>KATA PENGANTAR</u>	vi
<u>DAFTAR ISI</u>	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
<u>DAFTAR LAMPIRAN</u>	xiii
<u>ABSTRAK</u>	xiv
 <u>BAB I PENDAHULUAN</u>	
A. <u>Latar Belakang</u>	1
B. <u>Ide Penciptaan</u>	2
C. <u>Tujuan dan Manfaat</u>	3
D. <u>Tinjauan Karya</u>	4
 <u>BAB II OBJEK PENCIPTAAN DAN ANALISIS</u>	
A. <u>Objek Penciptaan</u>	10
B. <u>Film “Mencari Sulaiman”</u>	12
1. <u>Analisis Cerita</u>	12
2. <u>Struktur Dramatik</u>	13
 <u>BAB III LANDASAN TEORI</u>	
A. <u>Film Action Thriller</u>	15
B. <u>Editing</u>	16
C. <u>Jump Cut</u>	18
D. <u>Ketegangan</u>	21

E. <u>Ritme</u>	24
<u>BAB IV KONSEP KARYA</u>	
A. <u>Konsep Penciptaan</u>	26
1. <u>Editing Continuity</u>	29
2. <u>Editing Discontinuity</u>	34
B. <u>Desain Produksi</u>	34
<u>BAB V PERWUJUDAN DAN PEMBAHASAN KARYA</u>	
A. <u>Perwujudan Karya</u>	38
1. <u>Praproduksi</u>	38
2. <u>Produksi</u>	38
3. <u>Pascaproduksi</u>	38
B. <u>Pembahasan Karya</u>	41
<u>BAB VI PENUTUP</u>	
A. <u>Kesimpulan</u>	99
B. <u>Saran</u>	100
<u>DAFTAR PUSTAKA</u>	101
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Poster film “ <i>Snatch</i> ”	4
Gambar 1.2 <i>Screenshot</i> adegan dalam film “ <i>Snatch</i> ”.....	5
Gambar 1.3 Poster film “ <i>Crank</i> ”	6
Gambar 1.4 <i>Screenshot</i> adegan <i>jump cut</i> pada film “ <i>Crank</i> ”.	7
Gambar 1.5 Poster film “ <i>the Tree of Life</i> ”	8
Gambar 1.6 <i>Screenshot</i> adegan <i>flashback</i> dalam film “ <i>the Tree of Life</i> ” ..	9
Gambar 3.1 Grafik tensi dramatik menurut Brander Mathews	25
Gambar 4.1 Teknik <i>jump cut</i>	26
Gambar 4.2 <i>Screenshot scene</i> 4 adegan Juned sedang mandi.....	30
Gambar 4.3 <i>Screenshot scene</i> 10 adegan Juned sedang berbincang dengan Samsul	30
Gambar 4.4 <i>Screenshot scene</i> 1 <i>establish</i> rumah Juned yang sepi	31
Gambar 4.5 <i>Screenshot scene</i> 11 Juned menyusuri lorong.....	31
Gambar 4.6 <i>Screenshot scene</i> 23 POV Juned	31
Gambar 4.6 <i>Screenshot scene</i> 10 Juned melihat Samsul	33
Gambar 4.8 <i>Screenshot cross cutting</i> Juned sedang mandi dan dua orang pria berjalan.....	33
Gambar 4.9 <i>Screenshot scene</i> 23 <i>jump cut</i> seorang petugas mendekat dan memukul Juned.	34
Gambar 5.1 <i>Screenshot jump cut</i> pada adegan <i>flashback</i>	97

DAFTAR TABEL

Tabel 5.1 Perbandingan penerapan <i>jump cut</i> pada <i>scene</i> 5a	43
Tabel 5.2 Perbandingan penerapan <i>jump cut</i> pada <i>scene</i> 5a	44
Tabel 5.3 Perbandingan penerapan <i>jump cut</i> pada <i>scene</i> 5a	46
Tabel 5.4 Perbandingan penerapan <i>jump cut</i> pada <i>scene</i> 5a	47
Tabel 5.5 Perbandingan penerapan <i>jump cut</i> pada <i>scene</i> 12	50
Tabel 5.6 Perbandingan penerapan <i>jump cut</i> pada <i>scene</i> 12	51
Tabel 5.7 Perbandingan penerapan <i>jump cut</i> pada <i>scene</i> 12	53
Tabel 5.8 Perbandingan penerapan <i>jump cut</i> pada <i>scene</i> 12	55
Tabel 5.9 Perbandingan penerapan <i>jump cut</i> pada <i>scene</i> 12	57
Tabel 5.10 Perbandingan penerapan <i>jump cut</i> pada <i>scene</i> 12	59
Tabel 5.11 Perbandingan penerapan <i>jump cut</i> pada <i>scene</i> 12	63
Tabel 5.12 Perbandingan penerapan <i>jump cut</i> pada <i>scene</i> 12	68
Tabel 5.13 Perbandingan penerapan <i>jump cut</i> pada <i>scene</i> 13	70
Tabel 5.14 Perbandingan penerapan <i>jump cut</i> pada <i>scene</i> 13	71
Tabel 5.15 Perbandingan penerapan <i>jump cut</i> pada <i>scene</i> 22a	73
Tabel 5.16 Perbandingan penerapan <i>jump cut</i> pada <i>scene</i> 22a	74
Tabel 5.17 Perbandingan penerapan <i>jump cut</i> pada <i>scene</i> 22a	75
Tabel 5.18 Perbandingan penerapan <i>jump cut</i> pada <i>scene</i> 22a	77
Tabel 5.19 Perbandingan penerapan <i>jump cut</i> pada <i>scene</i> 22a	79
Tabel 5.20 Perbandingan penerapan <i>jump cut</i> pada <i>scene</i> 22a	81
Tabel 5.21 Perbandingan penerapan <i>jump cut</i> pada <i>scene</i> 22a	83
Tabel 5.22 Perbandingan penerapan <i>jump cut</i> pada <i>scene</i> 22a	84
Tabel 5.23 Perbandingan penerapan <i>jump cut</i> pada <i>scene</i> 23	86
Tabel 5.24 Perbandingan penerapan <i>jump cut</i> pada <i>scene</i> 23	87
Tabel 5.25 Perbandingan penerapan <i>jump cut</i> pada <i>scene</i> 23	88
Tabel 5.26 Perbandingan penerapan <i>jump cut</i> pada <i>scene</i> 23	89
Tabel 5.27 Perbandingan penerapan <i>jump cut</i> pada <i>scene</i> 23	91
Tabel 5.28 Perbandingan penerapan <i>jump cut</i> pada <i>scene</i> 23	93
Tabel 5.29 Perbandingan penerapan <i>jump cut</i> pada <i>scene</i> 23	94
Tabel 5.30 Perbandingan penerapan <i>jump cut</i> pada <i>scene</i> 23	96

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Kelengkapan Formulir Tugas Akhir
- Lampiran 2. Naskah Film “Mencari Sulaiman”
- Lampiran 3. *Storyboard* Film “Mencari Sulaiman”
- Lampiran 4. *Call Sheet* Film “Mencari Sulaiman”
- Lampiran 5. Transkrip *Editing* Film “Mencari Sulaiman”
- Lampiran 6. List Kru Film “Mencari Sulaiman”
- Lampiran 7. List Pemain Film “Mencari Sulaiman”
- Lampiran 8. Dana Produksi “Mencari Sulaiman”
- Lampiran 9. Dokumentasi Produksi Film “Mencari Sulaiman”
- Lampiran 10. Desain Poster Film “Mencari Sulaiman”
- Lampiran 11. Desain DVD dan Label CD Film “Mencari Sulaiman”
- Lampiran 12. Undangan *Screening* Film “Mencari Sulaiman”
- Lampiran 13. Poster “*Screening* Kelahiran”
- Lampiran 14. Katalog “*Screening* Kelahiran”
- Lampiran 15. Dokumentasi *Screening* Film “Mencari Sulaiman”
- Lampiran 16. Daftar Hadir Penonton *Screening* Film “Mencari Sulaiman”
- Lampiran 17. Surat Keterangan Telah Melakukan *Screening* Film “Mencari Sulaiman”

ABSTRAK

Film *Mencari Sulaiman* mengangkat tema tentang rasa balas dendam, yang sering kita jumpai di masyarakat dan bahkan setiap orang pernah mengalaminya. Hal sederhana ini yang menjadi dasar dari cerita film “Mencari Sulaiman”. Pesan yang ingin disampaikan dari film ini adalah terkadang, kita harus mengikhlaskan sesuatu agar mendapat ketenangan dalam hati. Film “Mencari Sulaiman” ber-genre *action* yang menghadirkan tokoh penjahat dengan unsur kekerasan, berpacu dengan waktu serta menghadirkan satu tokoh pahlawan utama.

Ketegangan dan film *action* menjadi tidak terpisahkan. Ketegangan yang dimaksud adalah ketegangan yang pada tensi dramatik dalam cerita. Setiap adegan aksi adalah adegan yang menegangkan. *Editing* menjadi hal yang penting untuk menyajikan ketegangan dalam adegan aksi.

Editing adalah pemilihan gambar yang selanjutnya disusun dalam satu *scene* atau *sequence* sehingga mampu menunjukkan suatu kontinuitas gambar yang baik dalam arti wajar dan logis sehingga dapat dinikmati penonton. Teknik *editing* yang digunakan pada adegan aksinya adalah ritme yang cepat. Ritme cepat berguna untuk tetap menjaga ketegangan yang terdapat pada adegan aksi tersebut. Pada film “Mencari Sulaiman” teknik yang digunakan untuk membentuk ritme cepat adalah *jump cut*.

Jump cut adalah *cutting* yang memotong *continuity* waktu dari satu aksi ke aksi berikutnya. *Jump cut* menghasilkan ritme cepat melalui ritme eksternal. *Jump cut* diterapkan pada *shot* yang menggunakan *long take*. Melalui *jump cut* hasilnya adalah membentuk *shot* yang baru seolah-olah adegan tersebut memiliki beberapa dekupase. Ritme yang dihasilkan dari *jump cut* adalah ritme cepat, karena *jump cut* memotong jeda pergerakan tokoh di dalam *shot*. Sehingga pergerakan tokoh menjadi cepat.

Kata kunci: Film *Action*, *Editing*, *Jump Cut*, Ketegangan

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Penciptaan film fiksi yang berjudul “Mencari Sulaiman” bercerita tentang seorang pemuda bernama Juned yang merasa resah/tidak tenang dalam hidupnya dikarenakan orang yang telah membunuh ayahnya ternyata masih hidup dan masih menerornya sehingga Juned memutuskan untuk sengaja menjebloskan dirinya ke penjara agar bisa balas dendam kepada pembunuh ayahnya, Sulaiman. Film “Mencari Sulaiman” dikemas dengan *genre action thriller*. *Action thriller* merupakan *genre* kombinasi (*genre hybrid*) antara *genre* induk primer (*action*/aksi) dengan *genre* induk sekunder (*thriller*). *Genre action* berisi adegan-adegan perkelahian, pertempuran dengan senjata, atau kebut-kebutan kendaraan antara tokoh yang baik (*protagonis*) dengan tokoh yang jahat (*antagonis*), sehingga penonton ikut merasakan ketegangan, was-was, takut, bahkan bisa ikut bangga terhadap kemenangan si tokoh. Film “Mencari Sulaiman” banyak terdapat adegan perkelahian untuk menunjukkan kesulitan Juned agar bisa menemukan Sulaiman. Adegan perkelahian memiliki tensi yang tinggi sehingga memiliki ketegangan yang tinggi. Ketegangan dalam adegan aksi memang sudah terdapat pada visual maupun audio. Cara menyajikan ketegangan pada adegan aksi dalam film *action* kemudian menjadi penting. Salah satu caranya adalah melalui *editing*.

Editing merupakan tahap paska produksi dimana tiap *shot* yang berisi gambar dan suara digabungkan dan disusun untuk membentuk sebuah cerita yang jelas. Film yang tak ubahnya seperti *puzzle* yang ruwet, yang harus disusun menjadi suatu kebulatan yang terdiri dari berbagai komponen visual dan audio. *Editing* memiliki peran dalam membangun ketegangan dalam film *action*. Film *action* umumnya memiliki ritme yang cepat, baik secara internal maupun eksternal. Ritme *editing* merupakan ritme eksternal. Ritme cepat pada film dibentuk melalui ritme eksternal dengan cara mengatur durasi tiap *shot*-nya. Untuk membentuk ritme cepat pada adegan aksi biasanya menggunakan beberapa dekupase *shot*, yang kemudian disusun sesuai kebutuhan. Namun ada beberapa

materi film juga yang hanya memiliki sedikit dekupase bahkan tidak ada dalam adegan aksinya. Contohnya pada film-film laga Asia yang memang menonjolkan kelebihannya pada koreografi perkelahian. Film "Mencari Sulaiman" juga tidak menggunakan banyak dekupase pada adegan perkelahiannya. Ritme cepat hanya terbentuk secara internal saja. Salah satu cara untuk mengakali hal ini adalah dengan menggunakan *jump cut*.

Penggunaan *jump cut* yang dulunya dihindari karena dianggap memecah kontinuitas ruang dan waktu sekarang banyak digunakan dengan berbagai tujuan. *Jump cut* adalah *cutting* yang memotong *continuity* waktu dari satu aksi ke aksi berikutnya. Penonton tidak akan menduga apa yang akan terjadi pada *shot* selanjutnya karena fungsi *jump cut* adalah untuk memotong ruang dan waktu sehingga objek seolah-olah berpindah tempat secara tidak wajar atau tiba-tiba. Karenanya *jump cut* juga berguna untuk mempercepat ritme sebuah adegan. Pada film "Mencari Sulaiman" *jump cut* digunakan pada adegan aksi. Ketegangan yang sudah terdapat dalam adegan aksi kemudian lebih dibangun menggunakan *jump cut* untuk mempercepat ritme adegan tersebut secara eksternal. *Jump cut* kemudian menjadi gaya *editing* pada film "Mencari Sulaiman".

B. Ide Penciptaan

Ide penciptaan penggunaan *jump cut* untuk membangun ketegangan pada film "Mencari Sulaiman" berawal dari mencari cara alternatif untuk menyusun adegan perkelahian. Film 'Mencari Sulaiman' bercerita tentang Juned, seorang pemuda yang mengambil keputusan untuk balas dendam atas kematian ayahnya. Juned sengaja menjebloskan dirinya kepenjara dimana pembunuh ayahnya, Sulaiman berada. Tanpa mengetahui bahaya besar apa yang telah ia pilih karena Sulaiman merupakan orang yang berkuasa di lapas tersebut. Banyak rintangan yang harus dilalui Juned yaitu dengan melawan para kaki tangan Sulaiman.

Film 'Mencari Sulaiman' adalah film dengan *genre action thriller* dan memiliki unsur yang paling menonjol yaitu ketegangan. Ketegangan yang dimaksud disini adalah ketegangan menurut tensi dramatik ceritanya. Ketegangan

biasa dibangun aspek sinematik yaitu pergerakan kamera. Ketegangan juga dapat dibangun melalui aspek *editing*. Ketegangan biasanya dibangun menggunakan *editing* melalui ritme. Ritme sebuah adegan diatur panjang pendeknya sesuai tensi dramatik adegan film tersebut. Pada adegan aksi seperti perkelahian memiliki tensi yang tinggi sehingga memiliki ritme yang cepat. Ritme cepat kemudian dibentuk dengan mengatur durasi tiap *shot*-nya.

Salah satu cara untuk membentuk ritme melalui *editing* adalah dengan menggunakan *jump cut*. *Jump cut* berfungsi untuk mempersingkat aspek temporal pada sebuah adegan. Penciptaan karya tugas akhir film fiksi ‘Mencari Sulaiman’ ini ber-genre *action thriller*. Karya yang dibuat menggunakan penerapan *jump cut* untuk membantu membangun ketegangan.

C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan Karya

1. Tujuan

- a. Mewujudkan ketegangan pada film *action thriller* dalam bentuk *editing*
- b. Menggunakan metode *jump cut* pada *editing* untuk menciptakan tambahan ketegangan
- c. Menggunakan *jump cut* sebagai cara untuk membentuk ritme cepat

2. Manfaat

- a. Penonton dalam pengambil pelajaran dalam film ini yaitu ketenangan dalam hidup bisa didapat dengan cara menerima kenyataan dengan lapang dada
- b. Memberikan tontonan yang menghibur dan menarik bagi masyarakat.
- c. Menjadi referensi akademis dalam membuat film ber-genre *action thriller*

D. Tinjauan Karya

a. *Snatch*



Gambar 1.1 Poster film “*Snatch*”

Judul Film : *Snatch*
Sutradara : Guy Ritchie
Durasi : 104 menit
Tahun rilis : 2000

Snatch merupakan film yang bercerita tentang kehidupan mafia di kota London yang menceritakan 2 cerita yang saling berhubungan. Cerita pertama berangkat dari promotor Tinju yaitu Turkish (Jason Statham) dan pertinjunya Mickey (Brad Pitt) dan cerita kedua adalah perebutan dari berlian. Film ini disajikan dengan cepat dan keanehan-keanehan tersendiri yang dapat menjelaskan kehidupan dari dunia kriminal yang ada. Seperti dari penjual senjata ilegal, Mafia judi ring tinju, penjualan barang ilegal dan sampai kehidupan orang-orang gipsy. Pembunuhan dan aksi-aksi brutalnya sangat lucu dan menggelikan dari aksi bandit amatiran juga ada sampai bandit profesional.



Gambar 1.2 Screenshot adegan dalam film “Snatch”

Adegan pencurian bank seperti contoh diatas menggunakan *jump cut* tanpa mengurangi informasi di setiap *shot*. Penggunaan *jump cut* dengan menggunakan ritme yang cepat membuat *jump cut* pada adegan ini dapat membangun ketegangan terhadap penonton karena membuat perhatian penonton terikat pada adegan ini. Selain itu *jump cut* juga membuat *cutting-an* terlihat lebih *stylish* ditambah dengan musik yang sesuai dengan mood adegan tersebut. Film ini dijadikan acuan dalam film Mencari Sulaiman. Pada film ‘Mencari Sulaiman’

jump cut digunakan pada setiap adegan yang memiliki tensi tinggi dan adegan aksinya tanpa membuat penonton merasa bingung dengan adegannya.

b. Crank



Gambar 1.3 Poster film “Crank”

Judul Film : Crank
Sutradara : Mark Neveldine, Brian Taylor
Durasi : 88 menit
Tahun rilis : 2006

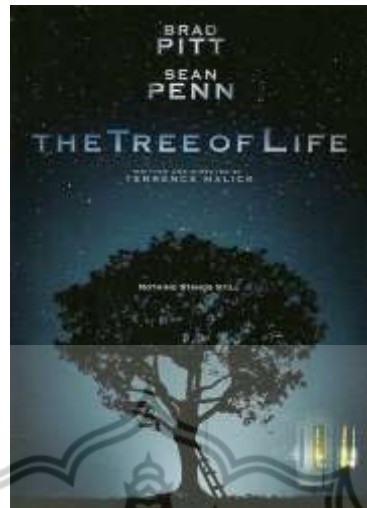
Crank bercerita tentang Carlito, pemimpin sindikat kejahatan Meksiko-Amerika yang kaya dan berpengaruh di Los Angeles, khawatir tentang perambahan sekelompok anggota mafia Tionghoa yang bersenjata berat. Carlito emmerintahkan anak buahnya untuk membunuh pemimpin mereka, Kim Don. Pembunuh bayaran terbaik Carlito, seorang pria Inggris bernama Chev Chelioz diperintahkan untuk melakukan tugas itu. Namun, Carlito meremehkan kelompok mafia tersebut, dan setelah serangan tersebut, kemarahan kelompok mafia Tionghoa lebih besar daripada perkiraan Carlito. Carlito menyesali serangan tersebut dan menyebutnya suatu kekeliruan.



Gambar 1.4 Screenshot adegan *jump cut* pada film “Crank”

Tempo film ini sangat cepat. Film ini banyak menggunakan *jump cut* dan *graphical match* sebagai elipsis waktu dan transisi. Salah satu adegan ketika Chev dikejar oleh polisi namun ia berhasil masuk kedalam lift dengan keadaan sekarat. Ia menyuntikkan *morphin* ke tubuhnya. Adegan ini menggunakan *jump cut* yang diletakkan pada adegan dimana saat Chev sedang dikejar-kejar dan memiliki waktu yang sempit untuk menyuntikkan *morphin*. Ketegangan dibangun pada *scene* ini membuat penonton menantikan apa yang terjadi selanjutnya pada Chev. Film ‘Mencari Sulaiman’ menggunakan film *Crank* sebagai acuan dalam penggunaan *jump cut* untuk membangun ketegangan. *Jump cut* akan diletakkan pada *scene-scene* yang memiliki *suspense* atau ketegangan. *Jump cut* yang membuat ritme sebuah adegan menjadi lebih cepat membuat penonton serasa merasakan apa yang dirasakan tokoh di dalam film.

c. *The Tree of Life*



Gambar 1.5 Poster film “the Tree of Life”

Judul Film : *The Tree of Life*
Sutradara : Terrence Malick
Durasi : 139 menit
Tahun rilis : 2011

Film *the Tree of Life* bercerita tentang kehidupan keluarga O’Brien di Waco, Texas pada tahun 1956. Jack, putra tertua dalam keluarga O’Brien menjadi saksi atas kematian orang-orang tak bersalah dan mulai tak sependapat dengan didikan orang tuanya. Jack pun mencari jawaban atas pertanyaannya yaitu untuk apa kita hidup di dunia ini. Pertanyaan tersebut dilihat dari kacamata Jack dan cerita kilas balik antara hubungan dia dengan sang Ayah yang otoriter, sang Ibu yang sangat konservatif, dan ke dua adiknya.





Gambar 1.6 Screenshot adegan *flashback* dalam film “*In the Tree of Life*”

Genre film ini dengan karya film ‘Mencari Sulaiman’ sangat berbeda jauh. Film *the Tree of Life* menjadi referensi dalam penggunaan *jump cut* dalam adegan *flashback*. *Flashback* adalah ingatan seseorang atas masa lalu yang pernah terjadi pada dirinya. Pada film ini, *flashback* divisualisasikan dengan menggunakan *jump cut* seolah-olah menunjukkan bahwa memori seseorang tidak pernah kontinu, selalu terputus. *Jump cut* digunakan dengan menghilangkan detail tertentu yang mungkin telah hilang dengan berjalannya waktu. Penggunaan *jump cut* pada adegan *flashback* akan digunakan pada film ‘Mencari Sulaiman’ tanpa mengurangi informasi yang ada yaitu pada adegan ketika Akbar menceritakan masa lalunya kepada Juned. *Flashback* tidak divisualisasikan secara keseluruhan melainkan hanya sebagai sisipan dengan menggunakan dialog Akbar sebagai naratifnya.